

More Than One Game

рецензии

ASPHALT 2 VS 3
WOLFENSTEIN RPG
HERO OF SPARTA
SOLA ROLA

в разработке

HIGH SPEED 3D
GALAXY ON FIRE 2
HOW:NANOWARRIOR

#1
февраль

интервью с разработчиком
HIGH SPEED 3D

Ну там плюс новости, читы...
Есь чо пачитать вобщем



Привет!

Итак, позвольте представиться, я - главный редактор журнала MTOG, Егор Толстой, также известный под ником YourDestiny. Этот выпуск журнала юбилейный, первый =)

Хотелось бы вкратце рассказать о нашем журнале и истории его создания. Еще года три назад, когда я только начал заниматься моддингом java-игр, у меня появилась идея - начать выпускать журнал о мобильнах играх, их секретах, тонкостях их создания.

Через некоторое время идея была благополучно забыта, а, вернее, отложена до лучших времен. А вот лучшие времена и наступили =)

Журнал планируется выпускать примерно раз в месяц в электронном виде. Мы планируем освещать все новости мобильной индустрии, писать рецензии на новейшие игры, хотя.. сами все увидите со временем.

Первый номер не особо объемный, по причине того, что журналистов у нас мало, и у тех сессия =). Но в нем мы постарались упомянуть все самые главные игровые новинки за январь 2009 года.

И, уже в первом номере, эксклюзив - интервью с разработчиком игры High Speed 3D - лучших 3D гонок, созданных на территории бывшего СССР. Мы связались с издателями игры и получили предрелизную версию, за что им отдельное огромное спасибо. Все наши впечатления и отзывы читаем в журнале (там же и новые скрины из игры). ПОка скажу лишь одно - игра действительно достойна называться "Игрой Номера".

Ну, на этом, думаю, и все, что я хотел сказать. Надеюсь, мое послание читателю получилось не слишком скучным =)

Егор Толстой
ICQ: 133321, e-mail: **q@mirabl.com**

01 ФЕВРАЛЬ (1) 2009

РЕДАКЦИЯ

Гавный редактор
Егор YourDestiny Толстой

Заместитель главного редактора
Алексей)rayman(Савочкин

Журналисты
Роман AleriF Савин
Макс FaLLOuT_mAn_))) Иванов
Дмитрий kozosvin Паламарчук
Дима D!(M)!K Колесниченко
Александр _-'||_
Егор YourDestiny Толстой

Дизайн
Алексей)rayman(Савочкин
Александр _-'||_

Корректура
Егор YourDestiny Толстой
Макс FaLLOuT_mAn_))) Иванов

Поддержка сайта
hobbit19_

http://mtog.ru

„MTOG" выпускается раз в месяц.

По всем вопросам обращайтесь на e-mail:
q@mirabl.com
dartvader07@yandex.ru

Прими участие в войне

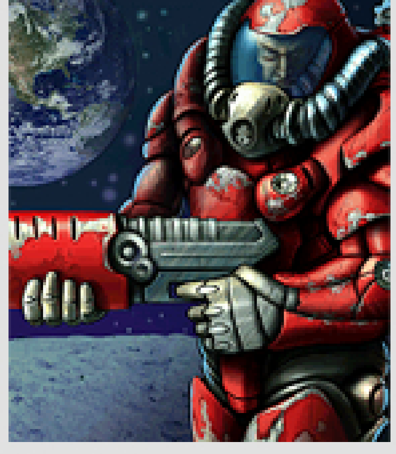
aoho.qplaze.com/wap





Moon

Разработчик: Net Lizard **Релиз:** В ближайшее время



- 15 боевых миссий по всей поверхности Луны и увлекательный сюжет игры
- нелинейная/групповая тактика ведения боя CPU, нападение и защита
- реалистичная атмосфера Луны (кратеры, впадины, падающие метеориты, космический дождь, лунные тени)
- возможность отдавать приказы, как по одиночке, так и группам, отрядам
- интерактивная real-time карта поверхности Луны
- 16 типов юнитов (легкая/тяжелая пехота, луноходы, лунные джипы, тяжелая техника, гравитационная)
- грузовые корабли (перемещение одних юнитов посредством других)
- 6 типов сооружений (основная база, атомный реактор, склад хранения собранных минералов, военная база, тяжелый завод, космодром) + их ремонт и продажа

Ждём скриншоты. По заявлению разработчиков, игра выйдет сразу после Contr-Terrorism 2.

Paris Nights

Разработчик: Gameloft **Релиз:** Март 2009







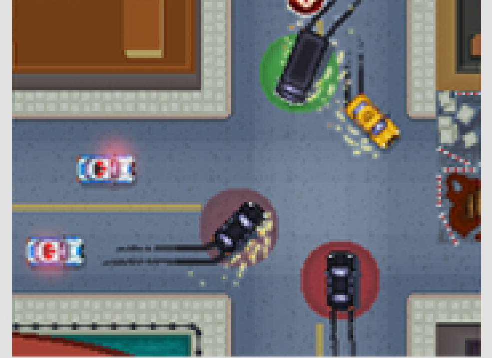
New York Nights, Miami Nights, Tokyo Nights, теперь и Paris Nights...
Всё большее количество новых игр от геймлофт - клоны. Будем надеяться на обновлённые возможности вдобавок к потрясающей прорисовке мира игры.

Mafia Wars New York

Разработчик: Digital Chocolate **Релиз:** 19.02.09

В качестве сотрудника ФБР работающего под прикрытием вам придётся проникнуть в криминальную „семью" Спинелли.
Разработчики обещают 30 уровней непрерывного действия и неплохой арсенал, включающий в себя как ваши собственные кулаки, так и коктейль Молотова, вдобавок к привычным винтовкам.
Также на скриншотах были замечены схватки в метро и помещениях. Добавьте к этому погони на авто и вы получите добротный экшн, в который вы можете поиграть уже очень скоро.







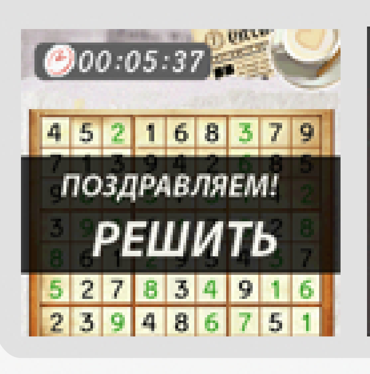
Platinum Sudoku 2

Разработчик: Gameloft **Релиз:** Март 2009

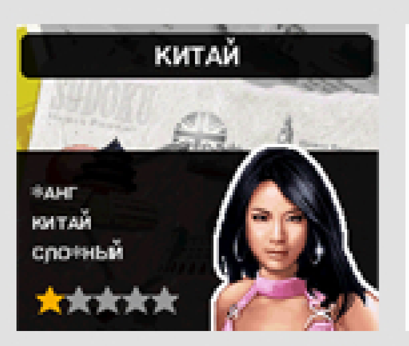


* Более 2000000 судоку и 3 мини-игры
* Ежедневный график достижений поможет вам следить за прогрессом и расти
* 5 уровней сложности, включая режим Судоку X, в котором можно играть по диагонали
* Все важные настройки: Решебник и Свои задачи, подсказки, проверка и т.д
* Множество настроек: 6 разных шрифтов, 6 фонов и 6 стилей игровых полей (Аццкая игра, лол)
* 6 оппонентов в 6 локациях по всему миру (Ещё больше шестёрок, wtf?)

Внизу слева мой любимый скриншот из русской версии



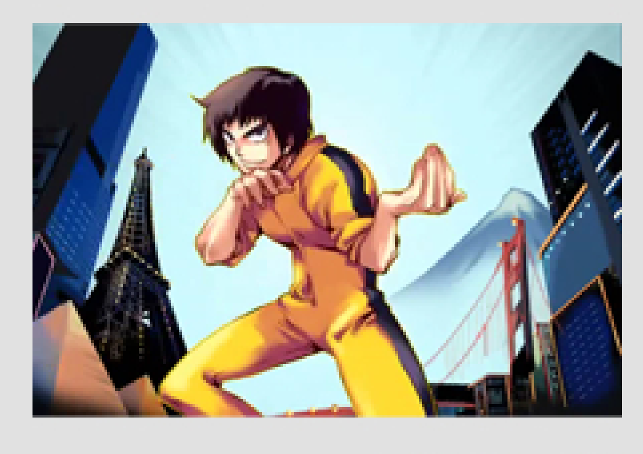


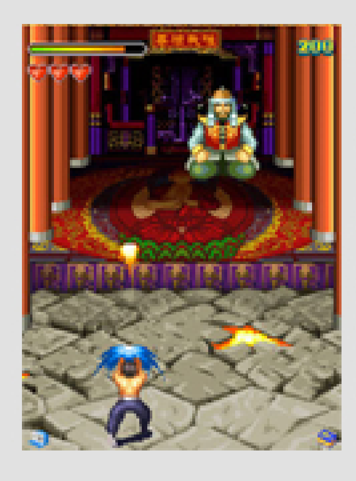


Kung Fu Master Class

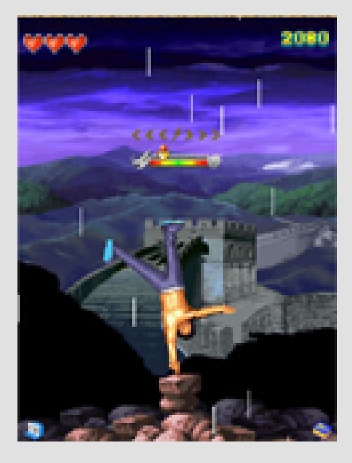
Разработчик: In-Fusio **Релиз:** Скоро(?)

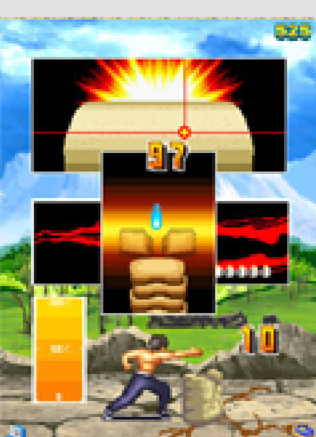
In-Fusio анонсировала новую игру "Kung Fu Master Class". Это файтинг с набором мини-игр, среди которых непременные стояние на руках во время молнии, спринт по крышам, разбивание кирпичей и отклонение фаерболов, которые в вас кидает Будда(no comments). Самый правый скрин - это вообще какой-то ужас, не выглядит играбельно.











Heroes of War: Nanowarrior

Жанр: ~~Шутер~~ тир
Разработчик: Qplaze
Издатель: NOMOC Publishing:
Релиз: март 2009
Платформа: java

Официальная информация:
Второй 3D шутер*(вы хотели сказать тир?)* из серии Heroes of War погрузит игрока в атмосферу войны будущего – с глобальной террористической угрозой.Ему предстоит взять на себя роль коммандо – воина в ультрасовременной броне, вооруженного по последнему слову техники*(подумаешь, забрали стиль и оформление из Crysis)*.

Возможности и тех. характеристики:
· Современная 3D графика высочайшего уровня;
Динамическое освещение, сглаживание, и спецэффекты;
· Динамичный геймплей и подробное обучение в начале игры;
· Множество мини игр, разнообразящих игровой процесс;
· Реалистичное звуковое окружение;
· Уникальное приключение и захватывающая история.
· Боевой костюм, обладающий возможностью восстановления *(crysis)*
· Энергетический щит, дающий защиту от пуль;*(crysis)*
· Инфракрасный режим прицеливания, работающий в темных помещениях;*(crysis в том числе)*
· Возможность пересобрать модульное оружие на ходу;*(crysis)*
· Взлом компьютерных терминалов и прыжки с большой высоты;*(crysis)*
· Снайперский режим и режим бесшумного огня; *(crysis в том числе)*
· Невидимость, позволяющая избежать огня противников. *(мне надоело писать crysis!)*





Радует разнообразие локаций

Ну что же, в отличие, например, от Net Lizard, Qplaze делает довольно качественные игры, хоть и „заимствует"идеи. S.T.A.L.K.E.R. был неплохим тиром с подобием RPG элементов. Если не ждать от How:N революции и забыть на время о существовании крайзиса, то за игрой можно будет скоротать пару вечеров.

Графика для явы вполне неплохая, если бы не несколько но.В отличии от сталкера, в How:N модели уж слишком угловаты, ведь срок жизни врагов исчисляется секундами. Спецэффекты, судя по видео, представляют собой переодически возникающие статичные картинки. Динамическое освещение было ещё в сталкере.

„Реалистичного звукового сопровождения” как такового в промо ролике я не услышал, не считая
однообразной, раздражающей„крутой электроники”.
Из спецспособностей на видео можно разглядеть только собственно менюшку с их выбором*(ну вы догадались где подсмотрели её дизайн)*, восстановление жизни, инфракрасное зрение и оптический прицел(смотрим ниже). Кроме второй, все пока выглядят невзрачно. Что ж, у разработчиков ещё месяц.



Надеюсь, месяца хватит...

Радует, что отечетсвенный разработчик помимо осточертевших логических игр делает и сюжетные, динамичные игры. А что до заимстования идей - геймлофт штампует клоны собственных и чужих игр быстрее наших разработчиков всех вместе. К тому же, всё таки наши игры прогрессируют и становятся лучше.
Так что пожелаем Qplaze удачи и будем ждать пусть не шутер, ну хоть красивый тир со спецсособностями.

Автор: _-'||_

Galaxy on Fire 2

Жанр: космосим
Разработчик: Fishlabs
Издатель: Fishlabs:
Релиз: Начало 2009
Платформа: java

Автор: Егор YourDestiny Толстой

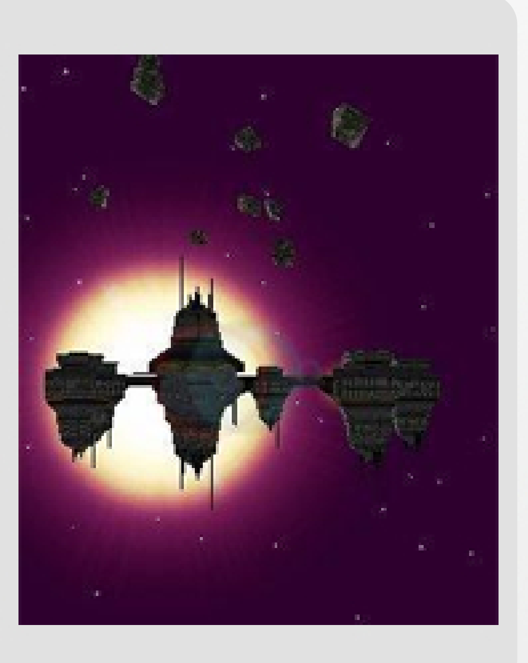
Fishlabs порадовали нас обещанием выпустить продолжение вполне даже культовой игры Galaxy on Fire. Оригинальная игра была довольно таки короткой, всего 13 миссий, зато по их прохождении открывался полноценный режим "песочницы".

На базе Galaxy on Fire рыбами был создан симулятор обитателя подводного мира: Deep 3D. По сравнению с предшественником она шагнула вперед. Геймплей стал более глубоким, улучшилась графика, намного увеличился сюжет.

И вот, не так давно, Fishlabs выпустили в свет информацию о сюжете, два геймплейных видео, кучу скриншотов и даже открыли личный сайт для игры, находящийся по адресу: www.galaxyonfire2.com, на котором пока нет ничего, кроме красивой главной страницы.

Итак, во второй части мы играем все за того же Джеймса Максвелла, бравого наемника. В результате поломки корабля он провел в нем в беспамятстве 35 лет. Очнувшись, он обнаружил, что в его галактику пожаловали гости: некая новая враждебная всему и всем раса. Ее истреблением и займется Максвелл на протяжении ни много, ни мало 10 часов игрового времени. Обещаны 20 солнечных систем, 100 станций, 30 средств звездоплавания с уникальными характеристиками и возможностью тюнинга и мини-игры.





Woow.

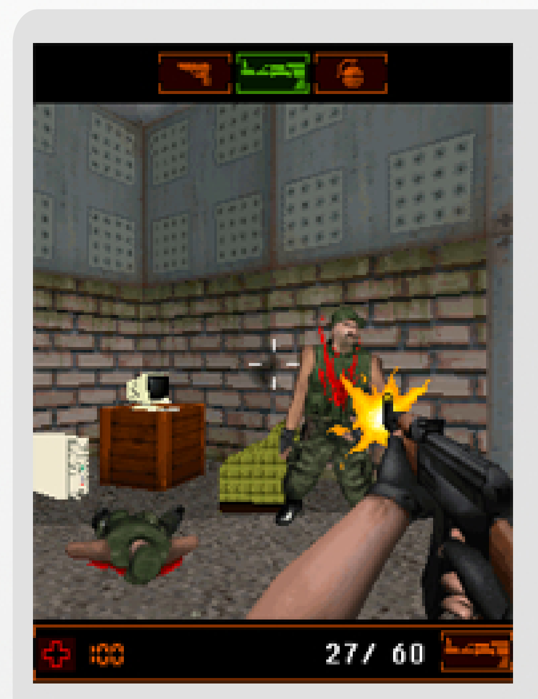
Обещания - вещь хорошая, но главное - чтобы их сдерживали. Сам по себе я не являюсь рьяным фанатом Fishlabs в целом и их галактико/аква симуляторов в частности. Посмотрев те самые видео, я обнаружил перед собой все тот же Deep 3D с лишь немного усовершенствованной графикой. Да, карта галактики стала красивей, да, вражины стали красивее разлетаться на куски. Но ведь все остальное - это чистой воды Deep. Хотя рыб можно понять, нет смысла менять успешную концепцию, принесшую им не одну тысячу фанатов.
Итак, предрелизная информация оставила у меня двоякое впечатление: вроде бы все красиво, безукоризненно, но...где-то мы уже это видели. Причем видели во всех подробностях. Конечно, со стопроцентной точностью я говорить этого не могу: мало о чем можно судить по трем минутам игрового видео.
Ждем релиза, который обязательно будет во всех подробностях освещен в нашем журнале.

Предполагаемая оценка игры: 8,5 баллов

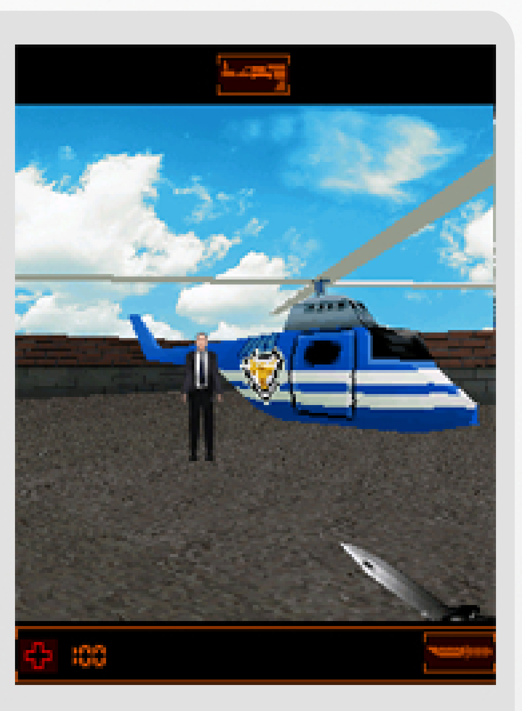
3D Contr Terrorism (Episode 2)

Жанр: Шутер
Разработчик: Net Lizard
Издатель: Net Lizard
Релиз: февраль 2009
Платформа: java

Главная новость - это, конечно же, игра по BlueTooth.
Добавлено освещение, вспышки, темные туннели и реалистичная атмосфера.
Улучшен и изменен геймплей игры, добавлена интересная логика поведения врагов!
Теперь с ними сражаться будет еще интереснее – они стали более коварными и более непредсказуемыми врагами!
Введено 3 уровня сложности. Звуки для оружия, да и не только.







Слева- направо: Бдыжь! Коварный и непредсказуемый враг, получай! ; Реалистичная атмосфера туннелей! ; Тредэ!

Первая часть+игра по BT=Вторая часть. Секрет успеха от Net Lizard. Короче всё та же страшная графика и геймплей, даже противники и текстуры те же.
P.S. Несмотря на всё, первая часть была довольно популярна. Кто знает, после добавления игры по BlueTooth она вполне может стать хитом. И Total Tournament они собираются сделать с BT. Второй хит?

Предпологаемая оценка игры: 6 баллов

Автор: _-'||_


R.U.S.H
ROAD ULTIMATE SPEED HUNTING
УСТРОЙ БЕСПРЕДЕЛ НА ДОРОГЕ
890
30
5
ПАУЗА
680
17
ПАУЗА
Qplaze™
Mobile development
NOMOC
WORLD PUBLISHING
HTTP://WWW.QPLAZE.COM/RU/GEN2_SPORTS_GAMES/G549_RUSH_RU.HTML

Asphalt Urban GT 2
Жанр: Гонки
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: 2005 год
Платформа: N-Gage



Asphalt 3: Street Rules
Жанр: Гонки
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: 2008 год
Платформа: N-Gage

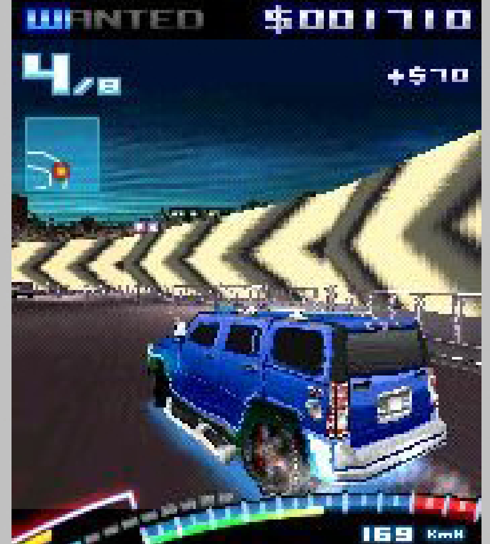
Автор: Дмитрий kozosvin Паламарчук

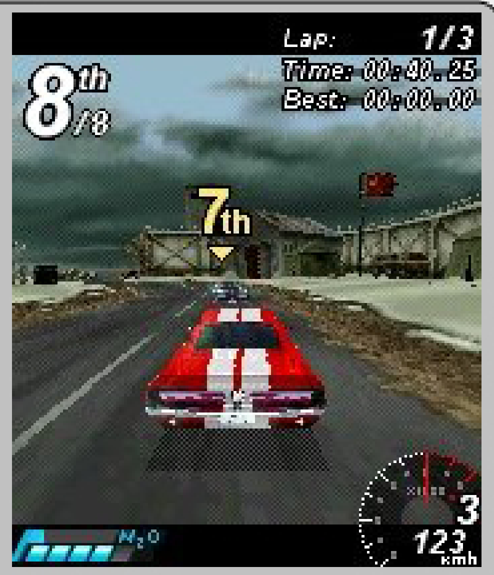
Большинство обладателей смартфонов Nokia ждали релиза нового игрового сервиса N-gage. Вместе с ним они ждали новые игры для этой платформы, среди которых Asphalt 3: Street Rules. И вот, 2 апреля 2008 года релиз состоялся. Одним игра понравилась, другим не очень. А тех, кто играл в прошлые части, ждало глубокое разочарование…

Геймплей

За три года геймплей сильно изменился. Но некоторые вещи остались неизменными. Всё также за вами гоняются копы за превышение скорости, везде на дороге лежат различные бонусы. В третьей части есть много нововведений. Нас больше не пытается поймать полицейский вертолёт. Вместо него за вами летит вертолёт с журналистами, и транслирует гонку в прямом эфире. В третьей части теперь за дрифтинг вам будет выдаваться бонус в виде 50 долларов за каждую секунду дрифта. Кажется, что это не много по сравнению с другими бонусами, но за одну гонку может накопиться вполне приличная сумма. В третью часть добавили мини-карту, которая позволяет легко ориентироваться по трассе. Разработчики добавили в игру новую опцию в виде трёх девушек. Это Sandra, Michelle и Julia. Вы можете взять одну из них собой на гонку. Каждая девушка вам во время гонки даёт определённые бонусы. Однако некоторые нововведения и исправление глюков игры привели к ухудшению физики и полной потери прежней атмосферы.







Во втором асфальте представлены различные типы машин - от седана до внедорожника



И снова полиция...



Локации в третьем асфальте очень живописны

Графика

В третьей части графика заметно улучшилась. Она стала более «живая». Цвета стали ярче, а текстуры реалистичнее. Квадратиков в игре стало намного меньше. Почти все глюки с текстурами полностью исправлены. В игре есть множество нововведений в графике. Например, при использовании нитро, происходит размытие экрана. Это придаёт игре большую реалистичность.

Озвучка

Что касается звука, то он мне больше понравился во второй части. Третья часть по поводу звука уступает второй. В Asphalt 3 звуковые эффекты нуднейшие. Ужасный звон полицейской сирены выдержит не каждый. А про звук мотора я вообще не говорю. Кажется, будто сидите за рулём не спортивного автомобиля, а за рулём какого-то грузовика. И саундтреки подобрали не удачные. Только одна песня отлично вписывается в игру. Эта песня – «Misirlou»



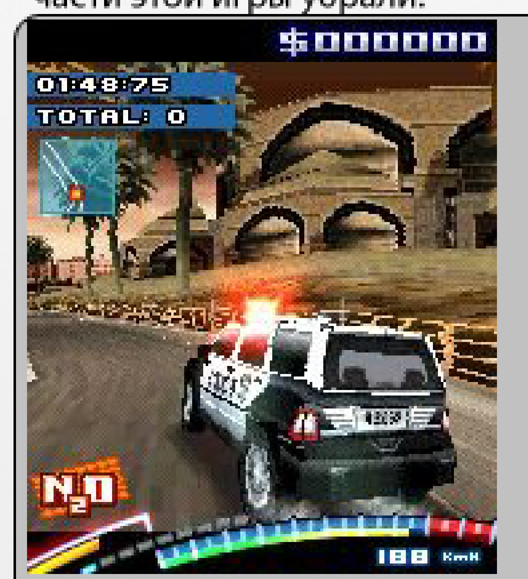
Одно из любимых мест игроделов - Golden Bridge

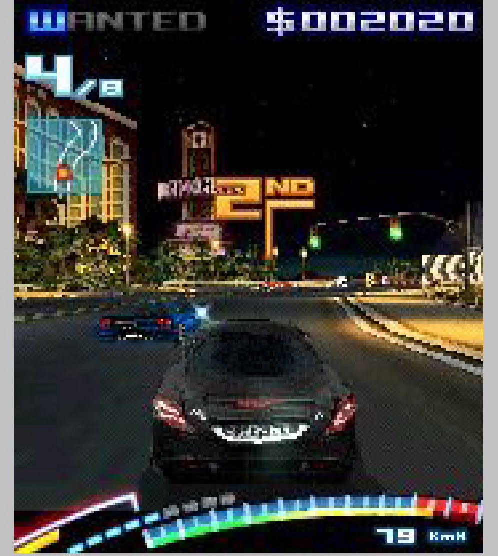
Автопарк, тюнинг и города

Набор автомобилей в третьей части порадовал не настолько, как во второй. Из 57 транспортных средств осталось только 9 автомобилей и 3 мотоцикла. В Asphalt 3 нам больше не удастся прокатиться на полицейских автомобилях. А бонусные автомобили убрали совсем. Выбор тюнинга огромен. Невероятное количество всевозможных наворотов. Но визуальный тюнинг очень сильно урезали. Нет больше такого огромного количества винилов и колёс. Разработчики решили заменить старые города на новые. Из старых городов они оставили только Tokyo, San-Francisco и Las Vegas, но уже полностью преображёнными и изменёнными. А также в игру добавили города – Honolulu, Mumbai, Санкт-Петербург и Рим. И в итоге разработчики добавили в игру семь городов. Это очень мало по сравнению с пятнадцатью городами, которые были во второй части.

Проходимость

Игра Asphalt 3 очень короткая. В игре только один режим игры. Это «Arcade». А у второй части есть ещё режим «Evolution». В нём нужно выигрывать различные соревнования. Каждое соревнование состоит из определённого количества заездов. Asphalt 3 проходится всего за несколько часов. А в Asphalt 2 один только «Evolution» я проходил около двух недель. Не говоря о том, что «Arcade» проходится ещё дольше. В обеих частях искусственный интеллект ещё далёк от совершенства. Создать умных противников очень тяжело. Поэтому в Asphalt 2 был создан мультиплеер, но почему-то его разработчики в следующей части этой игры убрали.







Город во втором асфальте выглядит очень красиво.

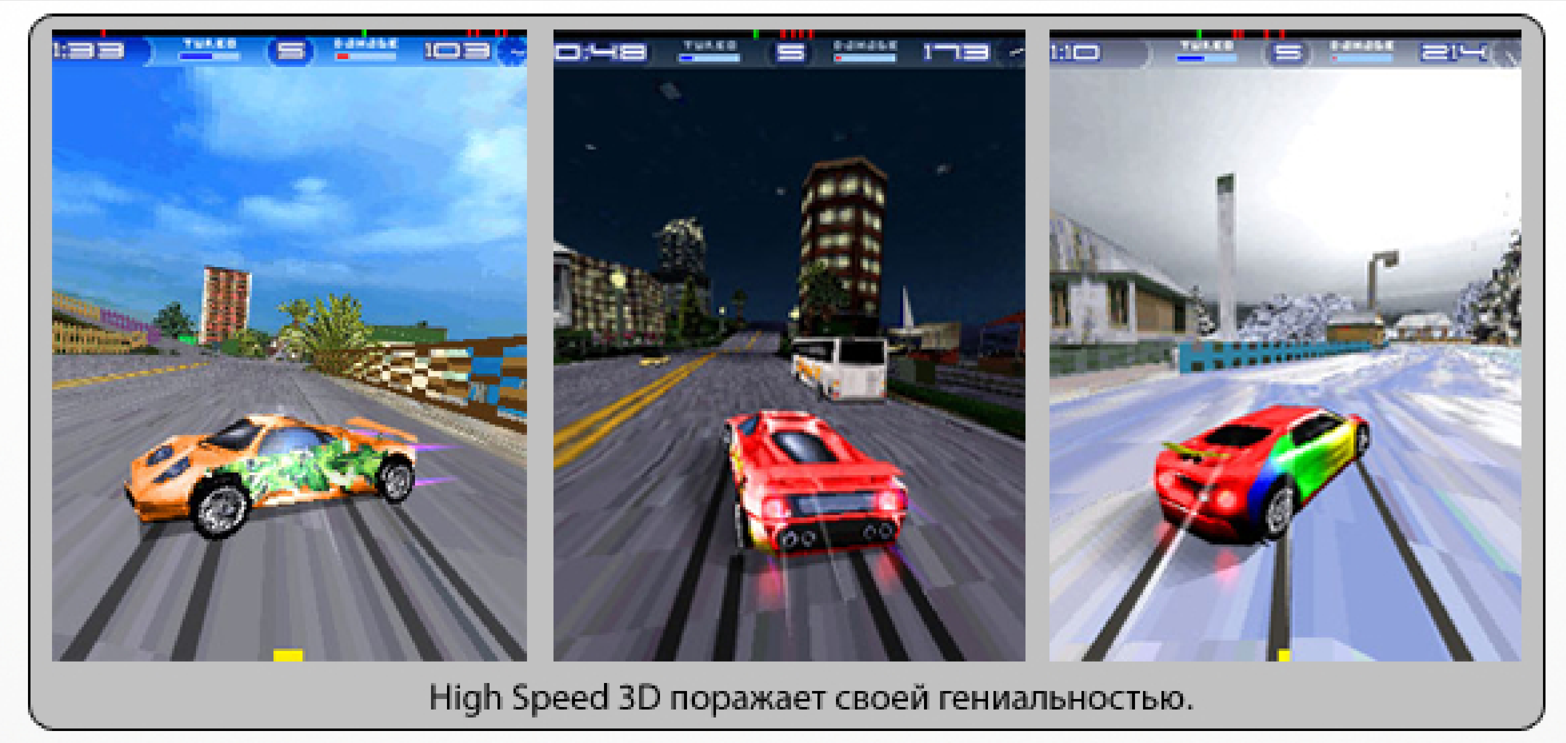
	Asphalt Urban GT 2	Asphalt 3: Street Rules
Геймплей:	9	7
Графика:	8	9
Озвучка:	8	6
Автопарк, тюнинг и города:	10	7
Проходимость:	9	6
Общее кол-во баллов	44/50	35/50



High Speed 3D
Жанр: Гонки
Разработчик: APetrus
Издатель: HeroCraft
Релиз: 2009 год
Платформа: java

В наше время выходит очень много различных стритрейсинговых гонок на мобильные телефоны. Однако, когда играешь в них, кажется, что чего-то не хватает. Но вот, за несколько недель до релиза, Александр Петрусь и HeroCraft скидывают нам их игру, High Speed 3D... Все, кому довелось поиграть в неё, просто офигели (в прямом смысле этого слова). Никто и не думал, что игра получиться настолько хорошей. Всё, что вы видели на скриншотах и на видео можете забыть. Эта игра на самом деле намного круче.

Итак, включив High Speed, мы сразу же можем увидеть очень стильное меню, с довольно таки оригинальным методом показа сплэш-экранов. Здесь же мы можем выбрать один из видов игры. Это либо «быстрая гонка», либо «карьера». В режиме «быстрая гонка» нам предлагают 4 локации на выбор, в каждой из которых по несколько трасс. Большинство изначально закрыто и будет открываться по мере прохождения. Режим «карьера» окажется более интересным. Во-первых нам предлагаеться снять себя на камеру, для аватарки в игре. Таким образом, можно почувствовать себя в роли стритрейсера. В отличии от того же Deep 3D, фотография получается на удивление четкая и качественная. Карьера делится на два режима - «чемпионат» и «стритрейс». В «стритрейсе» нас в основном будут готовить к более сложным гонкам, которые будут встречаться в «чемпионате». Чем больше мы проходим трасс, тем больше машин и декалей нам доступно. Кстати, тюнинг в игре очень качественно выполнен. Машину можно расскрасить в любой цвет, после чего на неё можно налепить различные декали. Можно прокачать и такие характеристики, как скорость, управление, ускорение и турбо. Таким образом, вы из одной и той же машины можете получить несколько очень не похожих друг на друга. В игре три класса автомобилей – A, B, C. Отличаются они между собой по мощности. Причём в самой первой миссии карьеры, нам дадут покататься на очень быстром автомобиле (наверное для затравки). Для прохождения миссий нам нужно будет постоянно апгрейдить автомобиль. Например , для прохождения трассы, на которой необходимо ехать с определённой средней скоростью – проще прокачать скорость и спокойно ехать, чем постоянно пользоваться N2O.
Но, как водится, в каждой бочке меда есть ложка дегтя. В этом случае дегтя не ложка, а, скорее, черпак. Режут глаз слишком угловатые модели машин, а, особенно, абсолютно плоские колеса. Конечно, на больших скоростях это не заметно, но вот в гараже все недостатки вылезают наружу.



High Speed 3D поражает своей гениальностью.

Второй большой минус игры - это графика. Очень сильная пикселезация, низкокачественные текстуры. Но, опять же, игра очень динамична, поэтому в процессе гонки этого просто не замечаешь.

Физика в игре очень интересная и реалистичная. Такой физики, пожалуй, пока ещё не было ни в одних гонках. Машина ведёт себя на дороге практически так же, как и в реальной жизни. В игре можно переворачивать проезжающие мимо машины. Симпатично смотрятся и погодные эффекты. Например, когда солнце светит на нас, то экран становиться немного жёлтым, если свет попадает на машину, то на ней возникают блики. А если мы играем на снежной трассе, то попросту идёт снег. Причём управление на снежных трассах будет немного сложнее, чем на остальных. Но, наверное, самыми красивыми вам покажутся ночные трассы. В игре также реализована модель повреждений автомобиля. Машине можно беспрепятственно разбивать передний и задний бампера, мять бока, сдирать краску (этим мы занимались первые минуты игры).

Звук в игре находится на довольно таки среднем уровне. Музыка в меню приятная на слух, ненавязчивая. Сам процесс гонок озвучен не полностью, только дрифт и звуки ударов.

High Speed 3D – это ещё и гонка с сюжетом! Пусть он не такой сильный, как например, в какой-нибудь рпг, но он есть. Сначала нам придётся помогать брату, затем работать с его друзьями и в итоге необходимо будет победить противника, который подставил вашего брата.

Итог: Лучшие мобильные гонки, выпущенные на территории бывшего СССР. High Speed – это игра, на которую должны равняться другие разработчики, причем не только отечественные, но и многие зарубежные. И по крайней мере, я считаю, что каждый уважающий себя геймер должен опробовать эту игру, дабы ощутить чувство национальной гордости и патриотизма.

Интервью с создателем High Speed

[MTOG] Где вы работаете?
[Александр Петрусь] Сейчас основной проект apetrus.com + есть команда которая занимается мобильным интерактивом (недавно на моем русском сайте я повесил раздел, но скоро будет отдельный сайт)

[MTOG] Почему вы решили делать именно гонку?
[Александр Петрусь] Я и когда php учил и когда яву и когда С - учил все не по книгам а сразу придумывал какую то идею-проект и его пытался делать, по ходу учась. И сперва это был самолетик который летал по авто-генерирующемуся ландшафту. Потом превратилось в машинку, даже не помню почему..а потом игра начала превращятся в игру)

[MTOG] Как создавалась игра?
[Александр Петрусь] Сперва самолетик, потом HS1-demo, потом встретил Антона и появилась трасса "пригород". Это был HS2-HS5 на этом демки закончились. Потом я мучал mascotV3 пару месяцев, потом добавлял карьеру и остальное внешнее оформление и режимы, потом появился паблишер. Сейчас вот тестим, выпускаем

[MTOG] Что менялось в процессе создания игры?
[Александр Петрусь] Ой, очень много чего менялось. Половина эффектов была случайно получена :) Например блики изначально должны были быть фарами..но получились блики. А так же было много чего перепробовано (дым, звук дфижка и др прикольные эффекты). но чтобы сохранить скорость и играбельность от многих пришлось отказаться. Физика машин менялась тоже оч много раз.

[MTOG] Слушали ли вы мнения окружающих?
[Александр Петрусь] Да, когда игру пишешь невылазно то теряешься в ней, приедается. Так что я доставал и друзей и семью и к форумам с игрой прислушивался..но в меру) т.к. странных идей хватало сторонних.

[MTOG] Какие трудности возникали в процессе создания?
[Александр Петрусь] Маскот отнял много нервов..и тестирование т.к. приколы мобил конкретных есть

[MTOG] Как долго разрабатывалась игра?
[Александр Петрусь] Начало было вообще не помню когда... так чтобы именно игра стала моим приоритетным занятием - примерно 1.5 года. но все таки написался в итоге движок, и теперь другие игры будут выходить в среднем раз в полгода..загнул..ну может месяцев 7-8 если с релизом и т.д.

Интервью с создателем High Speed

[MTOG] Почему в качестве издателя вы выбрали herocraft?
[Александр Петрусь] Кандидатов было много, некоторые сами отказались, некоторые меня не устроили.
С херокрафтом мы нашли хороший общий язык и условия

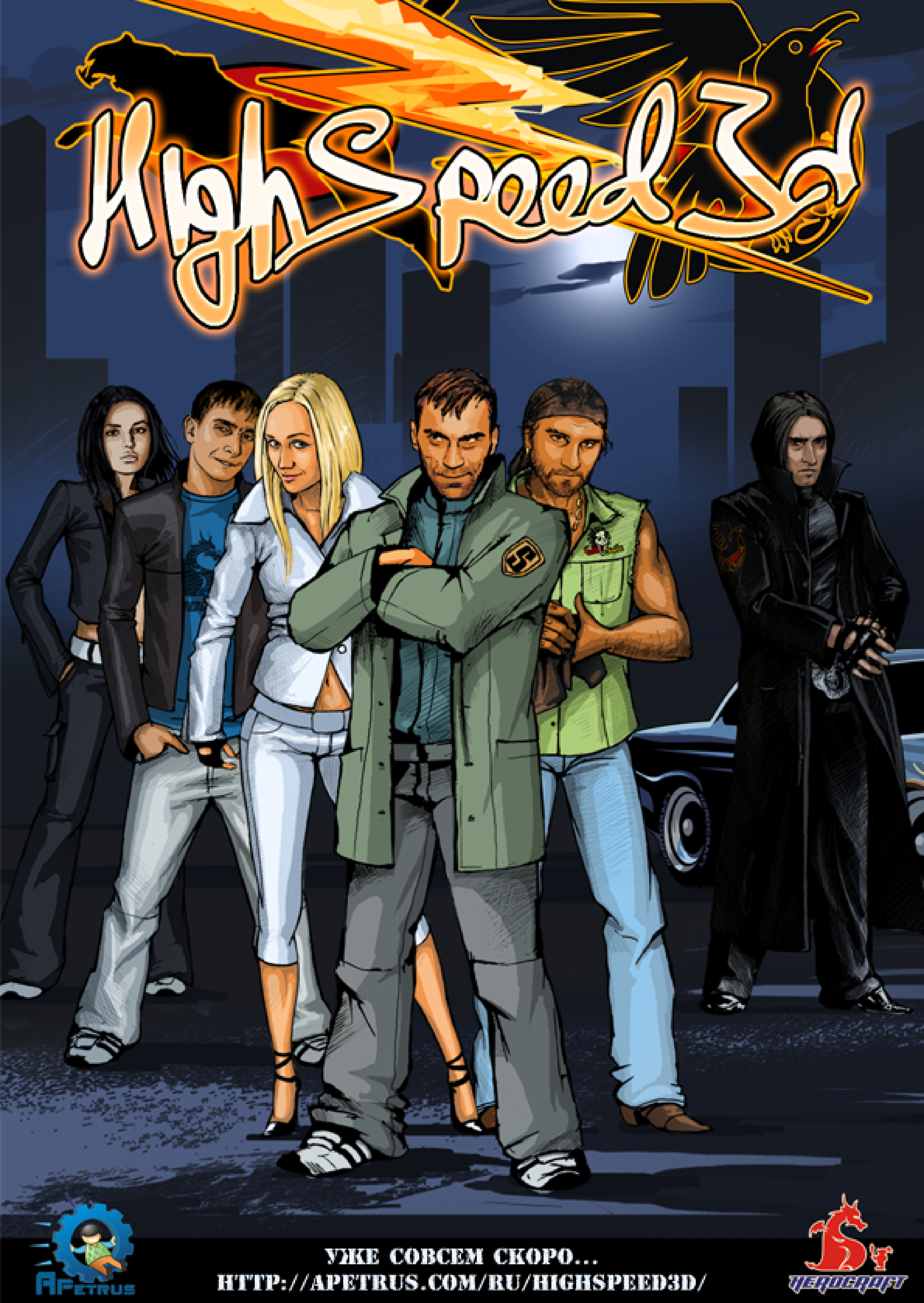
[MTOG] Как вы думаете, многим ли понравиться ваша игра?
[Александр Петрусь] судя по оценкам и отзывам и ревью - многим. Игра действительно отличается от мобильных стандартов, не то чтобы я хвастаюсь :) но многие так говорят..

[MTOG] Не секрет, что в свет рано или поздно поступит 2 часть игры. Есть ли сейчас какие-то подробности, которые бы вы могли рассказать?
[Александр Петрусь] Это будет сюрприз..причем для всех :) и для игроков и для других компаний. XC1 - не предел мобильных игр. Из мобилы можно выжать больше гораздо чем принято считать. Просто ленятся многие или не умеют или не могут позволить делать глобальные игры. Зачем оно им надо - делать революцию если они нза счет этого живут? Я мне пофигу :) Я могу и революцию затеять:)
эм...наверно про революцию не надо..понесло меня

[MTOG] Что вы хотите пожелать будушим игрокам High Speed 3d?
[Александр Петрусь] Чтобы игра помогла скоротать им скучные ленты. и чтобы поднялось их мнение об ява играх - так сказать появилась вера, что качественные игры еще делают.

Интервью и обзор подготовил: Алексей)rayman(Савочкин




HighSpeed 3d
УЖЕ СОВСЕМ СКОРО...
HTTP://APETRUS.COM/RU/HIGHSPEED3D/
APetrus

Asphalt 4: Elite Racing

Жанр: Аркадные гонки
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: 20 января 2009
Платформа: N-Gage



Мобильная платформа очень популярна среди небольших компаний-разработчиков игр, часто выпуск игры является просто рекламой, например когда выпускают игру по фильму или мобильную версию консольной игры. Такие продукты редко достойны внимания, даже если на телефоне вы играете исключительно в метро или в туалете. Но среди огромного количества игр встречаются и неплохие, а иногда и эксклюзивные проекты. Один из таких проектов - игры серии Asphalt. В первые появившись на оригинальной N-Gage от Nokia в 2004 году, игра стала настолько популярной, что её вторая часть даже была портирована на Nintendo DS и PSP, хотя на последних она не стала выделяться - Gameloft почти не вышел за рамки возможностей N-Gage и если что и изменилось, так только графика.

С тех пор прошло 4 с лишним года, и теперь перед нами уже четветая часть под названием Elite Racing. Gameloft не по наслышке известен тем, кто хоть изредка играет на своем телефоне, и, возможно, игравшие замечали косервативность этого разработчика. Все платформеры на Java, будь то Принц Персии или Splinter Cell, жутко похожи друг на друга, как телефоны Sony Ericsson, изменения в движке варьируются лишь наличием того или иного оружия, и иногда особенностями, связанными непосредственно с игрой и её сюжетом. К сожалению, Asphalt постигла таже участь. Игра в очередной раз меняется разве что количественно, но не качественно, а ограничения движка все больше дают о себе знать.

При запуске игры вы увидите красивое и многообещающее видео, но дальше дела обстоят не так хорошо. Количество машин возросло почти в три раза - с 11 сразу до 28, среди них есть и Ferrari, и Ford Mustang, и все бы хорошо, если бы все эти 28 машин и мотоциклов не весили



Next Gen графика? Где?

столько же, сколько в предыдущей части весили 11 - разработчики упаковали всё это во все те же 12 Мб и это почти сразу дает о себе знать. У машин нет четкого очертания, модели иногда судорожно меняют форму, иногда они больше напоминают пиксель-арт, а радиаторные решетки зачастую выглядят так, как будто ваш железный конь недавно встречался с внедорожником или фонарным столбом, хотя если бы такие искривления на самом деле были результатом столкновений и работы системы повреждений, то мы были бы только рады. Но не стоит сразу сетовать на лень разработчиков - система повреждений убила бы всю игру, ведь геймплей построен так, что не посшибав небрежно оставленные около дорог велосипеды, ящики и мусорные баки, не столкнувшись раз десять с машинами противников, и не сбив добрую половину из них на обочину вы просто не будете иметь шансов выиграть гонку. Вот тут-то и проявляются плюсы игры, которые в некоторой степени покрывают её минусы. Столконовения и сшибания машин противника в стиле Burnout, последующее получение необходимого как воздух запаса N2O и полет на огромной скорости к финишной прямой не дадут вам заскучать. В этой игре вам не надо аккуратно вписываться в повороты или стараться объехать препятствия. Наоборот - используйте закись озота как можно чаще, дрифтите на каждом завихрении трассы и сшибайте все, что помешает прорваться в тройку лидеров, за это получайте дополнительные сотни зеленых рублей.

Кстати о деньгах - в этой игре вам не придется их тратить, а уж хорошо это или плохо каждому решать самому. Набирая очередные несколько десятков тысяч долларов вы открываете новые детали тюнинга, автомобили, трассы и режимы, но это не добавляет игре азарта. При всем разнообразии тюнинга (к сожалению, не визуального) вам не надо думать, поставить лучше новые покрышки или оснастить свое средство передвижения ещё сотней-другой лошадиных сил, вам не продать свой Mini Cooper для покупки очередной Ferrari, а это очень упрощает игровой процесс, отвергает всякую попытку игрока импровизировать и размышлять, делает игру весьма линейной, и именно из-за этого срок прохождения укладывается в один день...

Радует то, что в четвертой части Gameloft предусмотрел потерю интереса к игре и добавил мультиплеер по Bluetooth, что несколько увеличивает жизнь игры, но только если у вас есть друг с поддерживающим N-Gage смартфоном от Nokia и купленной игрой.



Модель повреждений по-прежнему отсутствует

Звук, как и всегда было в этой серии, не вызывает нареканий, хотя и не вызывает особо бурных эмоций. Для заездов нам заготовили несколько простеньких музыкальных треков, рев мотора у разных машин не имеет отличий, звуки сделаны лишь для основных действий, то есть кроме вышеуказанных вы услышите наверно только однообразные звуки столкновений и скольжения резины по асфальту.

Как известно, не стоит чинить то, что не сломано, но Gameloft, по-видимому, не слышали такой поговорки и в новой части Asphalt решили переделать навигацию в режиме карьеры. Теперь нажимать кнопку Back придется в несколько раз чаще, а выбор машины делать перед выбором заезда, что не вполне логично. К этому надо просто привыкнуть, ибо альтернативы нам не предлагается, и из гоночных симуляторов на N-Gage кроме Asphalt есть только анонсированный NFS: Undercover, на который сейчас возложено много надежд, и если не в плане графики, так в плане геймплея точно.

Автор: Роман AleriF Савин

Геймплей:	7
Графика:	7
Озвучка:	8
Автопарк, тюнинг и города:	7
Общая оценка:	7,2



Я тут ещё уменьшенных скриншотов сделаю, они лучше смотрятся чем игровые



Hero of Sparta

Жанр: RPG
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: 2008 год
Платформа: java

Помнятся времена, когда люди играли во вторую соньку, и наверное не секрет, что у многих любимой игрой была God of War. И вот наступил новый век, появились мощные телефоны. Желание поиграть в God of War оставалось у многих, но увы, разработчики сделали очень не интересную и однообразную версию на телефоны. Казалось, что надеяться уже не на что, но ... В 2008 году Gameloft выпускает игру под названием Hero of Sparta. Игра конечно в корне совсем другая, но многие черты очень схожи. Итак, желание поиграть в Hero of Sparta у меня возникло сразу. Геймплей игры очень интересен. Сначала мы играем с видом «сверху», затем подходим к уступу и вид становиться «сбоку». Таких переходов в игре много, и выглядят они довольно ненавязчиво. В игре есть несколько видов оружия. Буквально каждый уровень мы получаем что-то новое: оружие, оборудование, щиты. Тактика прохождения боссов у всех разная. Битвы сделаны очень интересно, кроме простых ударов, на каждого врага есть своё комбо. Если вы считаете себя очень сильным для того, чтобы проходить простые уровни, то вы можете поучаствовать в битвах на аренах. Каждая битва будет сложнее, чем предыдущая, но за победу вы можете получить что-то полезное.

Hero of Sparta выглядить совсем не плохо...

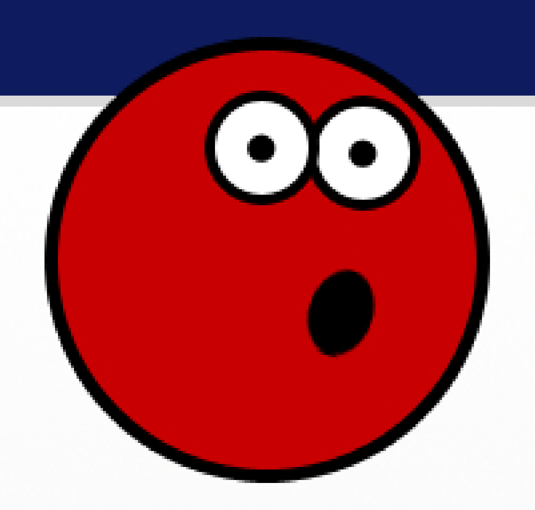
В целом игра выглядит довольно не плохо. Вроде бы сюжет хороший, графика, как всегда на высоте, с музыкой тоже всё в порядке, однако все это быстро кончается, как и водится у Gameloft'а. Увы, но это большой минус игры. Ещё не радует то, что выше упомянутые вещи есть только на верси 240x320 (1мб), в версиях, которые меньше весят, половина возможностей игры вовсе обрезана. В общем, если хотите хорошо провести вечер – то купите себе эту игру!

Автор: Макс FaLLOuT_mAn_))) Иванов

Геймплей:	7.5
Сюжет:	6.0
Графика:	8.0
Звук:	7.0
Общая оценка:	7.0



Hero of Sparta реально пройти всего за несколько часов.



SolaRola: Виз и Ваз спасают Галактику!

Жанр: Аркада
Разработчик: Eidos Mobile
Издатель: Eidos Mobile
Релиз: 2007 год
Платформа: java

На последней парте периодически раздавались крики: "Галактико опасносте!", "Я ее спасу!", "***, не туда прыгнул...". Это я второй раз проходил игру SolaRola - аркаду на JAVA с уникальным физическим движком.

Первым делом хочется рассказать о сюжете. Виз и Ваз - это два брата, путешествующих по галактике на ракете. Волею судьбы им выпадает нелегкая миссия: спасти свой мир от очередного Мистера Зло.

Задания по "спасению" чередуются с бытовыми проблемами героев, как то: найти топливо для корабля, вынести из дома мусор, перекусить. Рабочая сила - это Ваз, именно на его плечи ложатся все тяготы и трудности. Виз же руководит его действиями из ракеты, при надобности отматывая время назад к началу миссии.

Естественных врагов у героя трое: это радиация, "ежи" и "летучие мыши". От соприкосновения с радиацией герой погибает, взаимодействовать с "животными" до летального исхода можно ровно три раза.

Почти все свои действия герои комментируют, причем почти каждая их реплика является произведением искусства: они полны приятного, легкого юмора.

Физика в Sola Rola просто великолепная!

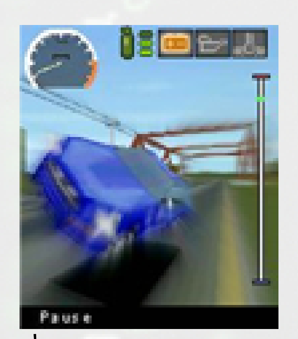
Практически все локации разные, визуальное оформление выполнено со старанием и любовью. Анимация героев и динамических частей окружения плавная, радует глаз. Но главное - это, конечно, физика. Ваз двигается с учетом всех законов Ньютона. Он меняет форму в зависимоти от окружения, толкает любые предметы, может "водить автомобиль" (автомобиль - два камня, соединенных перемычкой). На словах это описать доволльно сложно, это надо видеть. Ни в одной другой мобильной игре не видел ничего подобного.
Звук - такой же, как и сама игра - мелодии приятные на слух, озвучены движения героя, взрыв бомбы.
Режима игры два: Игра по сюжету и Игровая площадка. Игровая площадка построена специально для Виза, представляет собой комнату, наполненную различного вида препятствиями.
Игра прекрасна. Она действительно стоит того, чтобы, быв установленной один раз, оставаться на телефоне всегда.



Оформление не подкачало.

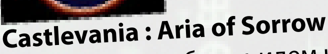
Автор: Егор YourDestiny Толстой

Геймплей:	10
Сюжет:	10
Графика:	9,5
Звук:	8,5
Общая оценка:	9,5



Fast and Furious 3D
Самой первой машиной можно пройти 2 города. Преимущество в том что эту машину никогда не заберут, хоть и сообщают что тачка проиграна, она по прежнему будет стоять в гараже.
-sim666

Sniper Ops 3D
Код вводить в meny-extra-enter code:
ammo - бесконечные паторны
-1ss

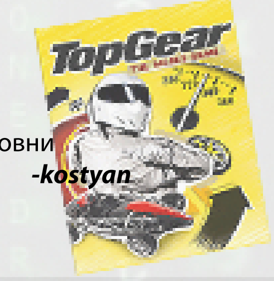


Castlevania : Aria of Sorrow
Когда попали к боссу, идем налево - и получаем лучшую броню в игре!
- ~ichi~

Секс Общага 2
358653 - пройти все уровни.
-Максим Белый



Top Gear: The Mobile Game:
1379#1379# - открыть все уровни
-kostyan



Micro Counter Strike
Фишка позволяет "пройти через стену" на карте.
Общий принцип:
Подходите к стене, идите вдоль нее. При этом на обычных телефонах, когда вы рядом со стеной, игра начинает подтормаживать. Когда стена закончится (Вы пройдете стену и она обрывается, и дальше стена заворачивает на 90 градусов, вы дойдете до угла, угол внешний), тормоза исчезнут. Сразу после того как вы прошли стену, тормоза спали, идите в сторону стены стрейфом (1 или 3 подойдет лучше всего). И вы окажетесь "в стене". Если вы шли рядом со стеной здания, окажетесь внутри него.
На каких картах и где именно фишка работает:
- Militari Base: можно войти внутрь серых домов (обязательно вдоль стены идите до угла, потом как тормоза спадут, идите в сторону здания стрейфом);
- Command: у CT на базе сразу стрейф влево до стены, с угла можно зайти;
- Street: у CT на базе стрейф влево в упор к стене, в первый попавшийся ящик можно зайти;
- Construction: с базы CT поворот на 90 градусов вправо и вперед до стены, на углу можно войти;
- Practice: походите вдоль ящиков - зайти можно практически в любой (с углов).
Что это нам дает:
- Сразу как вы окажитесь внутри здания, за стеной, стенка станет для вас прозрачной. А с обратной стороны она не прозрачна. И если вы играете по BT ваш соперник вас просто не увидит;
- Если вы играете против ботов, то они не смогут к вам подобраться сквозь стену, поскольку они такой фичи не знают как пройти сквозь стену. Бот не подойдет к вам вплотную, и вам легче будет убить его, поскольку вплотную убивать тяжело.
- /{VOV@N_ыЧ}/



Hero Of Sparta:
*1379 - открыть чит-меню.
-kostyan



Darkest Fear 2: Grim Oak
Если от ворот кладбища пойти направо (с фонарём разумеется), то в небольшом закутке, можно найти секретную комнату, в которой есть гнилая булочка и двери, ведущие в разные локации города. Но, без плаща монаха вас туда не пустят.Ниже подстанции можно увидеть что-то вроде дома без дверей. Когда включите фонари на улице, то сможете пройти туда. (Без монет не входить)(Именно в этих местах можно найти недостающие булочки)На кладбище на надгробиях написаны имена и причины смерти разработчиков.
-Vos

Ferrari GT:
#1379# - открыть все.
-kostyan

DARE
Заходим в гараж , выбираем машину затем выбираем тюнинг.
Наводим на No packages нажимаем ок и резко жмем влево.
Таким образом выбирается последний тюнинг.
(Работает с цветами также, но не работает на последней машине...)
-Blade737

Moorhuhn Jump'n'Run
Нажмите одновременно клавиши движения вправо и влево(4 и 6).
Если курица смотрит при движении вправо то отпустите кнопку вправо, а если влево, то влево, и курица побежит задом наперед.